



Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie



Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika (User Experience & Product Design)

Numer usługi 2025/03/07/18395/2607473

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Studia podyplomowe

🕒 227 h

📅 15.03.2025 do 28.02.2026

11 000,00 PLN brutto

11 000,00 PLN netto

48,46 PLN brutto/h

48,46 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikator projektu	Małopolski Pociąg do kariery
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Studia skierowane są zarówno do osób pracujących w branży UX, jak i do osób, które dopiero zaczynają lub chcą rozpocząć pracę związaną z projektowaniem doświadczeń użytkownika. W szczególności do takich osób jak: • Graficy i Web Designerzy, pragnący rozszerzyć swoje kompetencje o aspekt użyteczności i interakcji. • Specjaliści e-commerce, którzy chcą projektować lepsze doświadczenia zakupowe. • Marketerzy cyfrowi, którzy chcą zrozumieć, jak optymalizować interakcje użytkownika w produktach i usługach. • Analitycy i badacze rynkowi, którzy chcą łączyć dane z projektowaniem produktów i usług. • Osoby z doświadczeniem w innych dziedzinach (np. psychologii, socjologii, antropologii, zarządzaniu), które chcą wejść w świat UX i projektowania produktów cyfrowych. • Absolwenci kierunków humanistycznych lub technicznych, którzy chcą zdobyć praktyczne umiejętności projektowe.
Minimalna liczba uczestników	26
Maksymalna liczba uczestników	32
Data zakończenia rekrutacji	14-03-2025

Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	227
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	kształcenie na studiach podyplomowych prowadzonych przez uczelnie

Cel

Cel edukacyjny

Studia User Experience & Product Design – Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika uczą podejścia do tworzenia produktów interaktywnych w oparciu o wiedzę, tak aby zaprojektowane produkty były intuicyjne i wartościowe dla użytkowników końcowych. Studia rozwijają kompetencje badawcze, strategiczne, projektowe i liderskie. Ich program oparty jest na metodyce Human-Centered Design, czyli projektowania zorientowanego na człowieka, i jest realizowany zgodnie z duchem Lean Startup.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Zrozumienie zasad projektowania zorientowanego na użytkownika	Absolwent zna kluczowe metody i techniki badawcze stosowane w procesie projektowania UX, takie jak badania jakościowe i ilościowe, testy użyteczności oraz analizy heurystyczne.	Test teoretyczny
Znajomość procesu projektowania produktów cyfrowych	Uczestnik studiów rozumie etapy tworzenia produktu, od badań i analizy potrzeb użytkowników, przez prototypowanie i testowanie, aż po wdrożenie i iteracyjne doskonalenie projektu	Test teoretyczny
Świadomość roli psychologii i ergonomii w projektowaniu UX Świadomość roli badań UX w procesie projektowym	Absolwent posiada wiedzę na temat mechanizmów poznawczych i zachowań użytkowników oraz potrafi uwzględniać zasady percepcji, użyteczności i dostępności w projektowaniu interfejsów i usług	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Prowadzenie badań UX, analiza i interpretacja ich wyników oraz ich wykorzystanie w pracy projektowej.	Absolwent potrafi stosować metody badawcze UX, takie jak wywiady, testy użyteczności i analiza heurystyczna, aby identyfikować potrzeby i oczekiwania użytkowników.	Prezentacja

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wykonywanie makiet, prototypów (low-fidelity i high-fidelity).	Uczestnik studiów umie tworzyć makiety i prototypy (low-fidelity oraz high-fidelity) z wykorzystaniem narzędzi takich jak Figma, Adobe XD czy Sketch oraz testować je z użytkownikami.	Prezentacja
Iteracyjne doskonalenie produktu na podstawie danych i testów	Absolwent potrafi analizować wyniki testów UX, interpretować dane analityczne i wprowadzać ulepszenia w projektach na podstawie zebranych informacji zwrotnych.	Prezentacja
Umiejętność pracy w interdyscyplinarnym zespole	Absolwent potrafi efektywnie współpracować z projektantami, programistami, product managerami oraz interesariuszami, dbając o skuteczną komunikację i wspólne dążenie do celu	Prezentacja
Świadomość społecznej odpowiedzialności projektowania UX	Absolwent rozumie wpływ projektowanych rozwiązań na użytkowników i społeczeństwo, uwzględnia zasady etyczne oraz dba o inkluzywność i dostępność cyfrową.	Prezentacja
Skuteczna komunikacja i prezentacja projektów	Uczestnik studiów potrafi jasno przedstawiać swoje rozwiązania projektowe, uzasadniać decyzje i przekonywać do nich interesariuszy, korzystając z narzędzi storytellingu i wizualizacji.	Prezentacja

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Dokumentem potwierdzającym uzyskanie kompetencji jest Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych, które zawiera wykaz wszystkich zrealizowanych przedmiotów wraz z przypisanymi im godzinami i punktami ECTS, natomiast przynależne im efekty uczenia się opisane są na stronie Sylabus AGH.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych jest wydawane po zaliczeniu wszystkich przedmiotów przewidzianych w programie studiów, złożeniu pracy końcowej, egzaminu końcowego i po uzyskaniu pozytywnej oceny końcowej wyliczanej zgodnie z zapisami zawartymi w Regulaminie studiów podyplomowych.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Uczestnik otrzymuje Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych, które jest wydawane po zdaniu wszystkich egzaminów i uzyskaniu zaliczeń z przedmiotów zawartych w programie.

Program

Przedmiot	Punkty ECTS
Analiza jakościowa badań	1
Badania UX	2
Badania UX (ankieta)	0
Design thinking	1
Inżynieria użyteczności i dostępność	1
Konsultacje projektowe Lean	0
Lean Product Management	1
Modelowanie	2
Myślenie wizualne	1
Projektowanie modeli biznesowych	1
Projektowanie treści	1
Psychologia dla projektantów	1
Strategia UX	2
Szkicowanie rozwiązań	1
Warsztaty projektowe	1
Wprowadzenie do user experience design	1
Współpraca w zespole produktowym	1
Wstęp do analizy biznesowej	1

Wzorce i systemy projektowe	1
Projektowanie graficzne	1
Badania ilościowe UX	1
Interakcja w nowych technologiach	1
Jakościowa ewaluacja UX	1
Jakościowa ewaluacja UX	1
Konsultacje projektowe DESIGN	0
Konsultacje projektowe MEASURE	0
Kultura UX w organizacji	1
Prezentacja i krytyka designu	1
Prototypowanie	1
Prototypowanie	1
Technologia i społeczeństwo	1
UX w implementacji	1
Wizualizacja danych	1
Wzorce i systemy projektowe	1

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 40

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 40 Wprowadzenie do user experience design	15-03-2025	09:00	15:00	06:00

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 40 Badania UX (planowanie badań)	16-03-2025	09:00	15:50	06:50
3 z 40 Współpraca w zespole produktowym	22-03-2025	09:00	14:55	05:55
4 z 40 Wstęp do analizy biznesowej	23-03-2025	09:00	14:10	05:10
5 z 40 Badania UX (prowadzenie badań)	05-04-2025	09:00	15:50	06:50
6 z 40 Projektowanie modeli biznesowych	06-04-2025	09:00	14:10	05:10
7 z 40 Design thinking	26-04-2025	09:00	12:10	03:10
8 z 40 Warsztaty projektowe	26-04-2025	12:40	15:50	03:10
9 z 40 Warsztaty projektowe	27-04-2025	09:00	12:10	03:10
10 z 40 Technologia i społeczeństwo	27-04-2025	12:40	14:10	01:30
11 z 40 Myślenie wizualne	17-05-2025	09:00	12:55	03:55
12 z 40 Analiza jakościowa badań	18-05-2025	09:00	14:10	05:10
13 z 40 Strategia UX	07-06-2025	09:00	14:55	05:55
14 z 40 Lean product management	08-06-2025	09:00	14:10	05:10
15 z 40 Strategia UX	21-06-2025	09:00	14:55	05:55
16 z 40 Psychologia dla projektantów	22-06-2025	09:00	14:55	05:55
17 z 40 Inżynieria użyteczności i dostępność	05-07-2025	09:00	14:55	05:55
18 z 40 Wzorce i systemy projektowe	06-07-2025	09:00	12:10	03:10

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
19 z 40 Konsultacje projektowe LEARN	06-07-2025	12:40	16:35	03:55
20 z 40 Modelowanie	06-09-2025	09:00	15:50	06:50
21 z 40 Wzorce i systemy projektowe	07-09-2025	09:00	12:10	03:10
22 z 40 Projektowanie treści	07-09-2025	12:40	15:50	03:10
23 z 40 Modelowanie	20-09-2025	09:00	14:10	05:10
24 z 40 Projektowanie graficzne	21-09-2025	09:00	12:10	03:10
25 z 40 Projektowanie treści	21-09-2025	12:40	14:55	02:15
26 z 40 Szkicowanie rozwiązań	04-10-2025	09:00	15:50	06:50
27 z 40 Interakcja w nowych technologiach	05-10-2025	09:00	14:10	05:10
28 z 40 Prototypowanie	18-10-2025	09:00	15:50	06:50
29 z 40 Wzorce i systemy projektowe	19-10-2025	09:00	12:10	03:10
30 z 40 Wizualizacja danych	19-10-2025	12:40	15:50	03:10
31 z 40 Prototypowanie	08-11-2025	09:00	15:50	06:50
32 z 40 Kultura UX w organizacji	09-11-2025	09:00	12:10	03:10
33 z 40 Jakościowa ewaluacja UX	22-11-2025	09:00	15:50	06:50
34 z 40 Konsultacje projektowe DESIGN	23-11-2025	09:00	15:50	06:50
35 z 40 Badania ilościowe UX	13-12-2025	09:00	15:50	06:50

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
36 z 40 Jakościowa ewaluacja UX	14-12-2025	09:00	14:10	05:10
37 z 40 Prezentacja i krytyka designu	10-01-2026	09:00	14:10	05:10
38 z 40 UX w implementacji	11-01-2026	09:00	11:25	02:25
39 z 40 Konsultacje projektowe MEASURE	11-01-2026	11:55	15:55	04:00
40 z 40 Obrony prac dyplomowych	07-02-2026	09:00	16:00	07:00

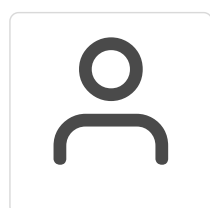
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	11 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	11 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	48,46 PLN
Koszt osobogodziny netto	48,46 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 4



1 z 4

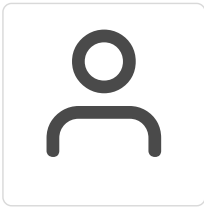
Michał Kokociński

Projektant interakcji z ponad wieloletnim doświadczeniem. Absolwent Informatyki ze specjalnością Komputerowe Wspomaganie Projektowania na Politechnice Opolskiej, oraz Grafiki 2d na Polsko-Japońskiej Wyższej Szkole Technik Komputerowych.

Przed rozpoczęciem swojej przygody z User Experience, pełnił także role grafika, menadżera projektów oraz front-end dewelopera. Swoje doświadczenie zdobywał pracując w Polsce i za granicą, w takich krajach jak: Hiszpania, Niemcy, Szwajcaria, Belgia, Szwecja i Norwegia.

Współpracował z dużymi portalami internetowymi, wielkimi organizacjami sportowymi, korporacjami, ale także z małymi organizacjami pozarządowymi. Od 2012 pracuje w norweskiej

firmie Making Waves, jako Senior Interaction Designer, gdzie pełni rolę Lead UX designera dla kluczowych klientów firmy. Realizował projekty dla takich klientów jak: Onet.pl, FIFA, Nordic Choice Hotels, North Alliance, Norweski Komitet Olimpijski, Orkla, Norgges Gruppen, Health & Fitness Nordic. Od 12 lat pracuje w projektach prowadzonych w metodyce Agile.



2 z 4

Ewa Sobula

Projektantka i badaczka UX od 2008 roku, wykładowczyni Projektowania User Experience na Uniwersytecie Jagiellońskim, współzałożycielka World Usability Day KRK, okazjonalnie prelegentka (m.in. UX Poland, WUD KRK), trenerka, autorka artykułów z obszaru UX (Marketer+).



3 z 4

Marcin Krzanicki

Doświadczony projektant UX z ponad 12-letnią praktyką w branżach takich jak sektor publiczny, lotniczy, fintech oraz narzędzi do pracy z danymi. Obecnie pełni funkcję Senior UX Designera w Ocado Technology, gdzie współpracuje z programistami, analitykami i naukowcami danych, aby przekształcać dane w użyteczną wiedzę. W swojej pracy Marcin skupia się na promowaniu inkluzywności w projektowaniu, zwracając uwagę na etyczne aspekty tworzenia rozwiązań cyfrowych.



4 z 4

Anna Sieroń

Badaczka i projektantka UX z bogatym doświadczeniem w branży technologicznej. Karierę rozpoczynała w marketingu, a następnie w polskim startupie Brainly rozwijała rynki polski i rumuński. Współpracowała z międzynarodowymi startupami z branży edukacyjnej, badając narzędzia HR-owe oraz chatboty. Pracowała jako UX Researcher w Allegro, gdzie zajmowała się badaniem usług transportowych.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują pełne prezentacje z każdych zajęć prezentacje. Nagrania nie są udostępniane.

Warunki uczestnictwa

Wymagane jest aktywne uczestnictwo w zajęciach, w tym udział w pracach kilkuosobowego zespołu projektowego pracującego na realnym wyzwaniu od partnera biznesowego.

Warunki techniczne

Do uczestniczenia w zajęciach wymagany jest sprawny komputer z podłączeniem do szerokopasmowego internetu, kamerą i mikrofonem.

Kontakt



dr Maria Stojkow

E-mail stojkoff@gmail.com

Telefon (+48) 889 505 377